Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 277
30/6/2005

CURIOSIDADES • TESTE • QUADRINHOS • GAME

RECREIO

Especial
Ganhe um ENVELOPE SURPRESA

ALIENS DE ESTIMAÇÃO

Invasores do espaço acham um dono na Terra e não querem mais voltar para casa. Saiba tudo sobre o desenho Mascotes Extraterrestres

GRÁTIS
ROBOTS
REBOC, um robô para operações de resgate

www.RECREIOonline.com.br

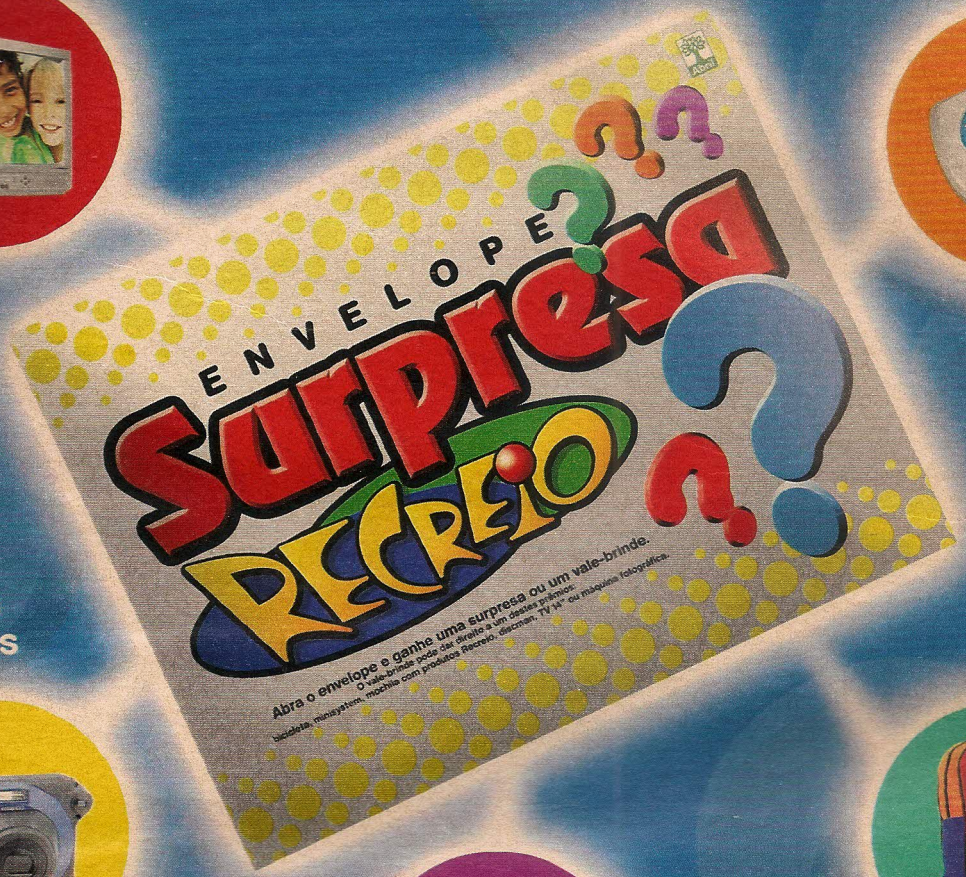
ISSN 1517-7467
00277

FÉRIAS! OBA! Confira um calendário cheio de dicas para você se divertir

Surpresas e prêmios para você.

TVs

Discmans



Máquinas fotográficas

Minisystems

Mochilas com produtos Recreio

Imagens meramente ilustrativas.

wgcomunicação

O Envelope Surpresa está de volta!
A partir desta semana você vai ganhar presentes superlegais e ainda pode ter a sorte de achar um vale-brinde e faturar um desses prêmios: TV, Minisystem, Máquina Fotográfica, Mochila com produtos RECREIO ou Discman. Não Perca!

Consulte regulamento no site www.recreionline.com.br
Promoção válida de 30/06/2005 a 18/08/2005.

ENVELOPE Surpresa RECREIO

Toda quinta, só na Recreio.

AQUI TEM

6 CURIOSIDADES — **Coisas legais de saber**

8 NA TV — **Amigos de outro mundo**
Saiba tudo sobre o desenho Mascotes Extraterrestres.

12 TESTE — **Você é um amigão?**
Descubra se você trata bem sua mascote.

14 BICHOS — **De que planeta eles são?**
Os bichos mais esquisitos da Terra.

16 MÃO NA MASSA — **Morango a toda hora**
Receitas especiais com morangos.

18 CIÊNCIA — **Segredos só seus**
Veja o que torna você diferente de todo mundo.

21 PARA BRINCAR — **Você é o detetive**
Jogos para brincar em turma.

22 FÉRIAS — **Diversão todo dia**
Um calendário cheio de dicas.

24 PASSATEMPO — **Cadê?**

26 ERA UMA VEZ — **Uma história esquisita**
Será que se usa cachecol em dia de sol?

27 GAMES — **Pac-Pix**
Desenhe o Pacman no Nintendo DS.

29 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO — **Enigma**
Descubra o nome dos dançarinos.

39 PASSATEMPO — **Fique de olho**
Encontre dois aliens iguais.

40 CORREIO — **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS — **Para rir**

CAPA: DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

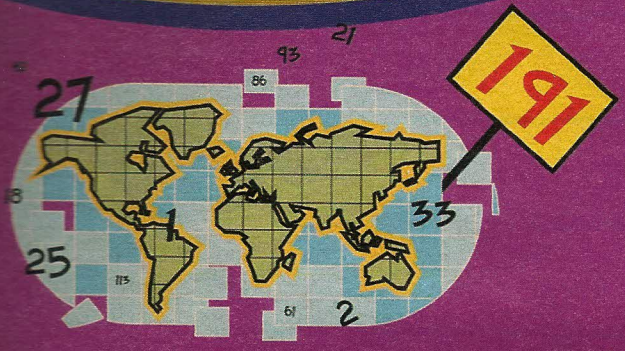
Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

É POSSÍVEL MOVER CADA OLHO PARA UM LADO AO MESMO TEMPO?

Adriano Graebin
Capinzal – SC

Não. O movimento dos olhos é comandado por uma região do cérebro que envia a esses órgãos apenas uma ordem. Assim, eles sempre realizam movimentos em conjunto.

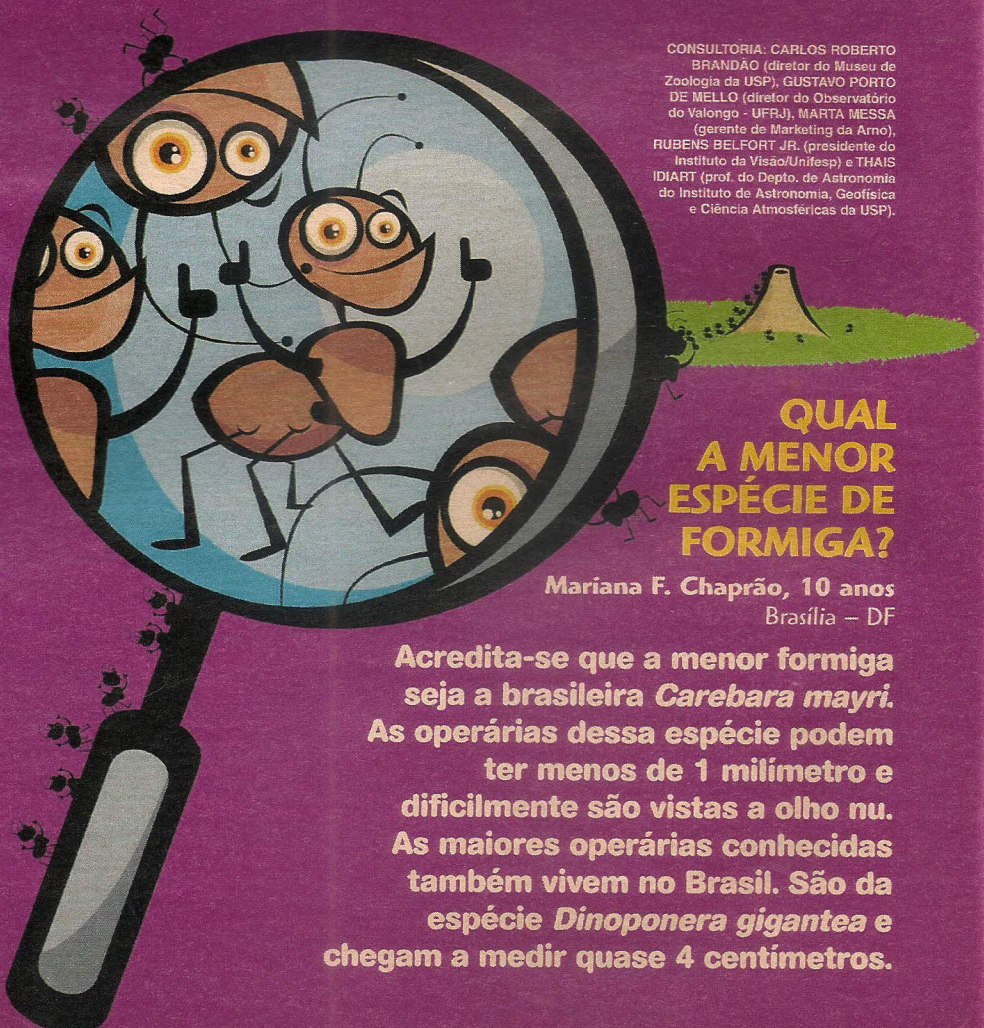


QUANTOS PAÍSES TEM NO MUNDO?

Amanda Murta Gama, 9 anos
Belém – PA

Existem 191 países no mundo, segundo a ONU, Organização das Nações Unidas. Para fazer parte da lista, os países precisam seguir alguns critérios, como ter fronteiras definidas, economia que se sustente, soberania nacional (ou seja, independência) e ainda devem ser reconhecidos pelos outros países da ONU. Por isso a lista não inclui lugares como Taiwan (que não é reconhecido como país independente pela China) e a Groenlândia (que é um território da Dinamarca).

CONSULTORIA: CARLOS ROBERTO BRANDÃO (diretor do Museu de Zoologia da USP), GUSTAVO PORTO DE MELLO (diretor do Observatório do Valongo - UFRJ), MARTA MESSA (gerente de Marketing da Arno), RUBENS BELFORT JR. (presidente do Instituto da Visão/Unifesp) e THAIS IDIART (prof. do Depto. de Astronomia do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciência Atmosféricas da USP).



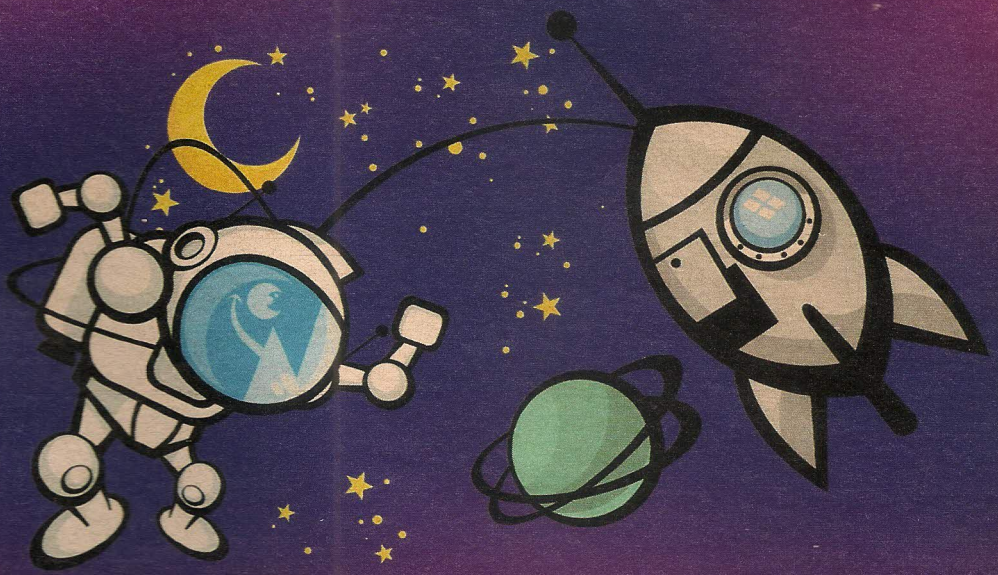
QUAL A MENOR ESPÉCIE DE FORMIGA?

Mariana F. Chaprão, 10 anos
Brasília – DF

Acredita-se que a menor formiga seja a brasileira *Carebara mayri*. As operárias dessa espécie podem ter menos de 1 milímetro e dificilmente são vistas a olho nu. As maiores operárias conhecidas também vivem no Brasil. São da espécie *Dinoponera gigantea* e chegam a medir quase 4 centímetros.

VOCÊ SABIA?

Os cientistas acreditam que muitos pássaros encontram as minhocas embaixo da terra seguindo o barulho que elas fazem enquanto se alimentam. Os sons que saem do sistema digestivo das minhocas mostra aos pássaros onde elas estão.

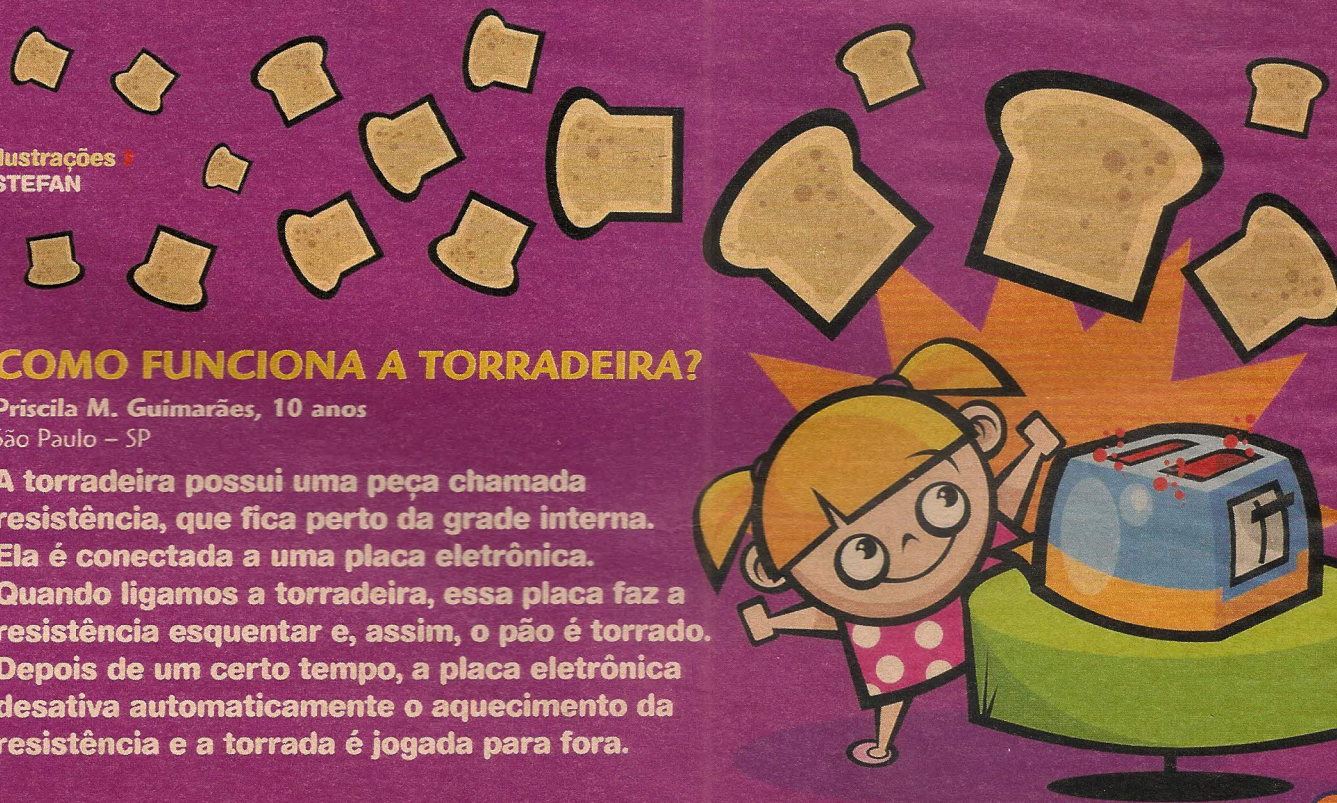


POR QUE OS HUMANOS FLUTUAM NO ESPAÇO E OS FOGUETES NÃO?

Tibério Storcef de Souza
Curitiba – PR

Na verdade, não há diferença entre a situação dos humanos e a dos foguetes quando estão em órbita, ou seja, os dois ficam flutuando porque no espaço quase não tem gravidade. Quando o foguete está em movimento, ele não parece flutuar porque tem motores de propulsão que fazem com que se mova a uma certa velocidade e na direção correta. Assim que o foguete chega ao lugar desejado e os motores são desligados, ele permanece flutuando, como aconteceria com um astronauta.

Ilustrações ▸
STEFAN



COMO FUNCIONA A TORRADEIRA?

Priscila M. Guimarães, 10 anos
São Paulo – SP

A torradeira possui uma peça chamada resistência, que fica perto da grade interna. Ela é conectada a uma placa eletrônica. Quando ligamos a torradeira, essa placa faz a resistência esquentar e, assim, o pão é torrado. Depois de um certo tempo, a placa eletrônica desativa automaticamente o aquecimento da resistência e a torrada é jogada para fora.

NA TV

AVENTURA NA TERRA

Conheça as Mascotes Extraterrestres, aliens que estão se mudando para o nosso planeta.

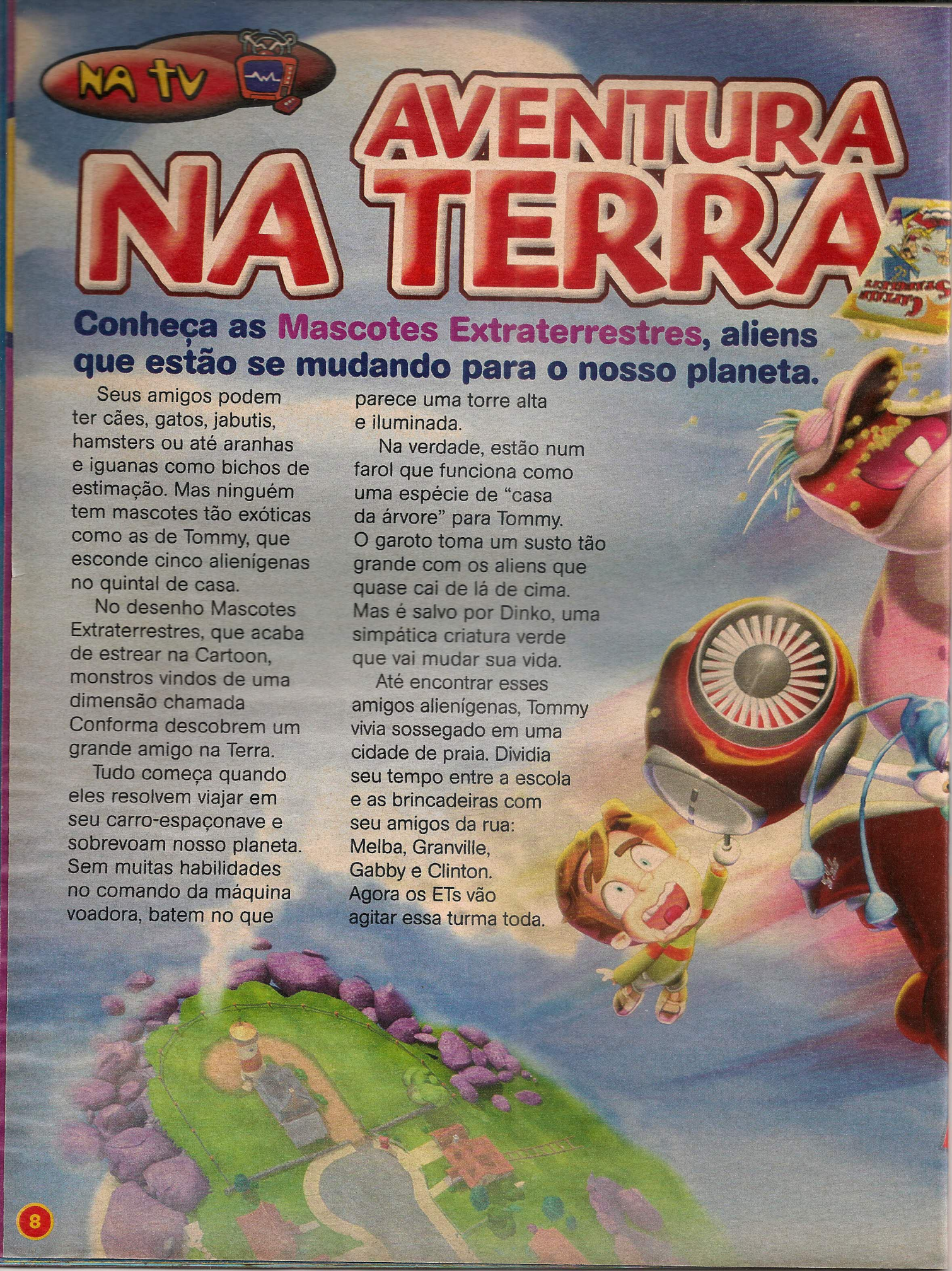
Seus amigos podem ter cães, gatos, jabutis, hamsters ou até aranhas e iguanas como bichos de estimação. Mas ninguém tem mascotes tão exóticas como as de Tommy, que esconde cinco alienígenas no quintal de casa.

No desenho Mascotes Extraterrestres, que acaba de estrear na Cartoon, monstros vindos de uma dimensão chamada Conforma descobrem um grande amigo na Terra.

Tudo começa quando eles resolvem viajar em seu carro-espaçonave e sobrevoam nosso planeta. Sem muitas habilidades no comando da máquina voadora, batem no que parece uma torre alta e iluminada.

Na verdade, estão num farol que funciona como uma espécie de "casa da árvore" para Tommy. O garoto toma um susto tão grande com os aliens que quase cai de lá de cima. Mas é salvo por Dinko, uma simpática criatura verde que vai mudar sua vida.

Até encontrar esses amigos alienígenas, Tommy vivia sossegado em uma cidade de praia. Dividia seu tempo entre a escola e as brincadeiras com seu amigos da rua: Melba, Granville, Gabby e Clinton. Agora os ETs vão agitar essa turma toda.



Mascotes Extraterrestres é exibido de segunda a sexta, às 12h30, e aos domingos, às 20 h na Cartoon.

Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ

NOVO LAR

O farol tem quarto, sala, cozinha, vista para o mar, espaço para a coleção de videogames e é o lugar favorito de Tommy. Com a chegada dos visitantes, ganhou TV de plasma, cadeiras fofas e uma decoração intergaláctica.

Os monstrinhos têm personalidades e poderes diferentes. Dinko tornou-se o melhor amigo de Tommy e já usou seus poderes para aumentar o tamanho do menino e até para inventar uma barba para o amigo, tentando fazer com que ele se tornasse mais popular na escola. Nada disso deu muito certo, até porque a barba era verde!

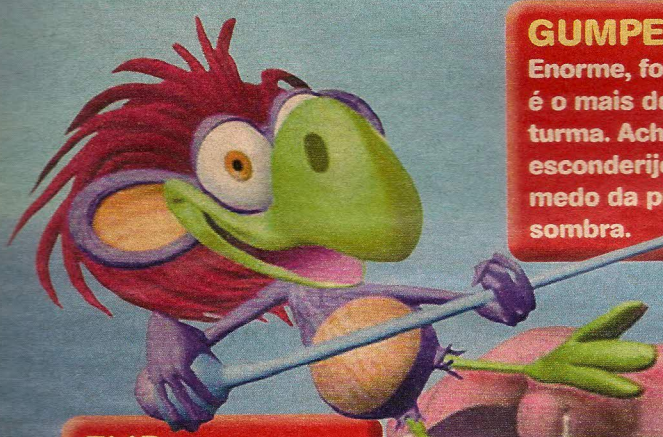
Mas Dinko não desiste de dar uma força ao amigo. Ele e seus parceiros estão sempre por perto de Tommy, o que é sinal de confusão. E de diversão também, afinal os ETs decidiram ficar na Terra porque descobriram que o planeta é muito mais animado do que qualquer outro lugar da galáxia!

TERRÁQUEOS

TOMMY CADLE
Ele tem 13 anos e curte a escola e as brincadeiras com os amigos. Sortudo, tem uma casa secreta no farol e acaba ganhando mascotes interplanetárias muito especiais.

GUMPERS

Enorme, fortão e gentil. Ele é o mais doce e medroso da turma. Acha o farol um bom esconderijo, pois tem medo da própria sombra.



FLIP

Agitado, ele esbanja energia e adora aventura. Quando fica entediado, logo inventa alguma confusão. Também está sempre disposto a ajudar. Na verdade, está sempre disposto a qualquer coisa!

Qual desses aliens seria sua mascote? Por quê? Entre no site www.recreioonline.com.br e responda.

ALIENÍGENAS

MELBA MANNERS
Ela é monitora da classe, adora mandar em todo mundo e não ouve a opinião de ninguém. Faz de tudo para se manter longe dos aliens, mas os ETs sempre conseguem confundi-la.

GRANVILLE DESPRAY
Ele tem duas grandes paixões: Melba e as tradições da Inglaterra, país onde nasceu. Granville morre de ciúmes de Tommy, porque acha que o menino gosta de Melba também.

CLINTON FILMORE JEFFERSON XII
Jogador de futebol americano, dedica grande parte de seu tempo aos treinos. Antes brincava mais com Tommy, mas agora prefere se afastar para evitar acidentes com as mascotes.

GABBY
Adora Tommy e dá um jeito de ficar sempre perto dele. Apaixonada, espia o menino e quer participar de suas aventuras. Para vê-la feliz é só ele dizer algo como "Oi, Gabby!".

CAPITÃO SPANGLEY
É um velho capitão de navio que morre de medo de água. Ele cuida do jornal da cidade e adora inventar histórias sobre o oceano e contar para a crianças.

SWANKY
Ele é um tanto egoísta e se acha melhor que os outros. Coloca suas vontades em primeiro plano, não se importando se isso atrapalhará a vida dos amigos. Não gosta muito de ter trabalho e costuma empurrar as tarefas para os outros.

SCRUFFY
Ele é o corajoso cão de Dinko. Depois que Tommy assumiu o posto de melhor amigo de seu dono, passou a adorá-lo também. Usa sua língua superflexível como uma pata extra. Apesar de não falar, entende muito bem o que se passa ao redor.

DINKO
Ele adora a Terra e quer entender nosso planeta. Nos últimos 300 anos, a única coisa que fazia em seu planeta era brincar com asteróides e com papel e tesoura. No farol com seu amigo humano, a vida é mais divertida.

teste

Texto ▸ NOÊMIA LOPES
Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

O MELHOR AMIGO DA SUA MASCOTE

Descubra se você é um companheiro legal para o seu bicho de estimação.

1 Qual a sua reação se seu bicho quebra o seu brinquedo?

- A Fica um tempão sem dar atenção a ele.
- B Guarda tudo longe dele.
- C Dá uma bronca para que ele saiba que fez algo errado e depois esquece o assunto.

2 O que você faz se ele parece doente?

- A Deixa-o descansar.
- B Procura um veterinário.
- C Pede ajuda para um amigo mais experiente.

3 A vacinação da sua mascote está:

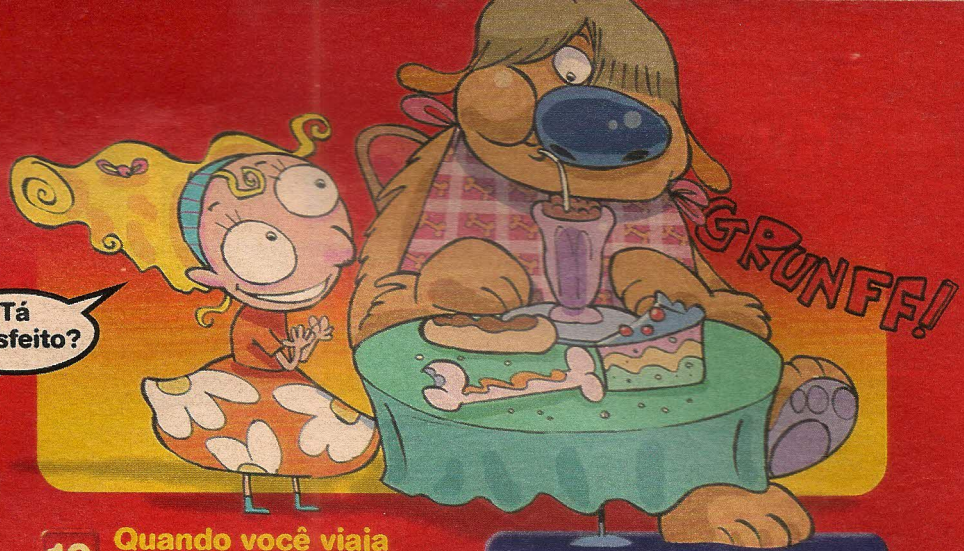
- A Em dia.
- B Um pouco atrasada.
- C Você não sabe, porque seus pais cuidam disso.

4 O que você faz quando seu cachorro quer participar de um jogo de futebol com a turma?

- A Deixa ele brincar mesmo que a turma reclame.
- B Fecha ele em casa.
- C Deixa ele brincar um pouco e depois o faz sair do campo.

5 Se está pronto para ir a uma festa e sua mascote quer brincar, você:

- A Desvia dela para que não suje sua roupa.
- B Faz um carinho nela e sai em seguida.
- C Troca de roupa e brinca um pouco.



6 Se percebe que seu gato está com unhas compridas, você:

- A Proíbe que ele suba no sofá.
- B Compra um arranhador.
- C Leva-o ao veterinário para cortá-las.

7 Se o seu irmão pede um bicho de aniversário, o que você acha da idéia?

- A Legal! Afinal, vai ser ótimo ter mais um bicho em casa.
- B Sugere que ele escolha outra coisa, pois mascotes dão muito trabalho.
- C Só aceita se ele escolher um bicho que se entenda bem com sua mascote.

8 Quando sobra comida no seu aquário, você:

- A Deixa lá, para o caso de os peixes sentirem fome mais tarde.
- B Retira o alimento e guarda para depois.
- C Joga fora as sobras e oferece menos na próxima refeição.

9 Alguns filhotes mordem tudo o que encontram. O que você faria se o seu cão fizesse isso?

- A Colocaria ele de castigo no quintal.
- B Esconderia seus brinquedos.
- C Daria brinquedos especiais para ele morder.

10 Quando você viaja com a família, seu bicho de estimação:

- A Vai junto ou fica com alguém conhecido.
- B Espera em casa, com porções extras de água e comida.
- C Fica em um hotel para animais.

11 Se você tem um gato, precisa limpar a caixa de areia:

- A Sempre que estiver suja.
- B Uma vez por dia.
- C Uma vez por semana.

12 Quando vai dar comida para ele, você oferece:

- A Um pedaço do seu lanche.
- B Ração.
- C O que ele quiser.

PONTUAÇÃO

1	A › 0	B › 1	C › 2
2	A › 0	B › 2	C › 1
3	A › 2	B › 1	C › 0
4	A › 1	B › 0	C › 2
5	A › 0	B › 1	C › 2
6	A › 0	B › 1	C › 2
7	A › 1	B › 0	C › 2
8	A › 0	B › 1	C › 2
9	A › 0	B › 1	C › 2
10	A › 2	B › 0	C › 1
11	A › 2	B › 1	C › 0
12	A › 1	B › 2	C › 0

RESULTADO

De 0 a 4 pontos
Você deve ser meio distraído e esquece de alguns cuidados. Dê mais atenção à sua mascote e procure o veterinário para se informar mais sobre a higiene e alimentação dela. Não esqueça também de chamá-la para brincar, pois a diversão conta na hora de ter um bicho saudável e feliz.

De 5 a 7 pontos
Você gosta da sua mascote, mas nem sempre acerta nos cuidados que ela pede. Às vezes, quer agradá-la e não dá limites para as brincadeiras. Divirtam-se juntos, porém, lembre-se de que ela necessita de vacinas e cuidados com alimentação e saúde.

De 8 a 12 pontos
Você cuida bem da sua mascote, preocupa-se com a saúde dela e está sempre disposto a dar-lhe atenção e carinho. Troque dicas com seus colegas e procure informações sobre outros tipos de bichos. Quem sabe você não vai ser veterinário quando crescer?

CONSULTORIA:
CARLOS C. ALBERTS (professor do Depto. de Ciências Biológicas da Unesp - Assis), CLÁUDIO G. TIAGO (biólogo do Cebimar - USP) e HERTZ FIGUEIREDO DOS SANTOS (do Depto. de Biologia da FFCL de Ribeirão Preto/USP).

ALIENS OU

Saiba mais sobre alguns bichos

DE OUTRA GALÁXIA

O nariz do macaco násico é tão engraçado que faz ele parecer um bicho de outro mundo. Só os machos são assim e as fêmeas escolhem seus namorados com maior narigão. Na hora de comer frutos, folhas e sementes, nas florestas de Bornéu, eles usam uma mão para afastar o nariz e a outra para segurar os alimentos.

GETTY IMAGES

DE ONDE ELE VEM?

Esse grilo é parente dos gafanhotos e se camufla entre as plantas de regiões tropicais do mundo todo. Como não enxerga bem, usa as antenas para perceber o que acontece. Com a boca engraçada devora folhas e até outros insetos.

GETTY IMAGES

É DE ARREGALAR OS OLHOS

O társio é um parente dos macacos e lêmures que vive no sudeste da Ásia. Seus olhos gigantescos e esbugalhados são muito eficientes para enxergar à noite. Desengonçado, ele tem pernas e rabo compridos. Por incrível que pareça, sua cabeça redonda pode rodar 180 graus, ou seja, a cara dá meia volta e vai parar nas costas! Assim consegue ver melhor suas presas e perceber a presença de predadores. Até um alienígena se assustaria com ele!

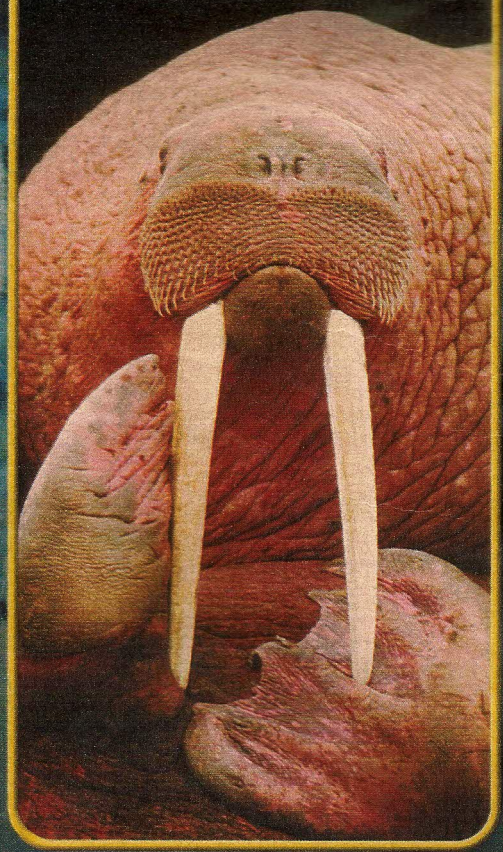
Conheça outros bichos esquisitos no site
www.REGRESONLINE.com.br

TERRÁQUEOS?

esquisitos que vivem em nosso planeta.

PARA QUE DENTES TÃO GRANDES?

A morsa vive na região do Pólo Norte, mas com essa cara se enturmaria facilmente em outra galáxia. Gorducha, pesa mais de 1 tonelada! Ela tem a pele grossa, marrom e cheia de rugas para se proteger do frio e dos predadores. Para completar o visual, possui dois dentões que servem para se defender, quebrar o gelo e perfurar o solo em busca de moluscos.



FOTOS: CORBIS

BOLA DE ESPINHOS

O baiacu parece um peixinho comum, mas, quando um inimigo se aproxima, ele engole tanta água que seu corpo aumenta duas ou três vezes de tamanho. Quando ele incha desse jeito, os seus espinhos ficam em pé e os olhos grandes completam sua aparência assustadora.

GETTY IMAGES

MUTANTE

Essa criatura bem que poderia ser um daqueles monstros dos filmes de ficção. A lagarta Cecropia nasce de ovos minúsculos e, quando cresce, chega a mais de 10 centímetros e seus espinhos ganham bolotas coloridas. Então, ela passa semanas comendo folhas sem parar, até que se enfia em um casúlo, completa a sua transformação e vira a mariposa Robin, que vive na América do Norte.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

FESTA DO MORANGO

Aproveite a época dessa fruta e invente muitas gostosuras.

Pavê especial

Você vai precisar de:

- bolacha champanhe
- creme de cacau e avelã (tipo nutella)
- morangos
- pudim de baunilha (de potinho)
- chantilly

Faça uma camada de pedaços de bolacha. Cubra com o creme de cacau e coloque uma camada de morangos em fatias. Acrescente duas colheres de pudim. Alterne as camadas até encher a taça. Decore com chantilly e morango.

De todas as cores

Você vai precisar de:

- morangos
- doce de leite
- açúcar colorido

Lave os morangos sem tirar as folhinhas e seque-os. Cubra-os com doce de leite até a metade com a ajuda de uma colher. Passe os morangos no açúcar colorido ou nos confeitos e sirva.

VOCÊ SABIA?

- A parte que a gente come não é a fruta, mas um pedaço da flor, que cresce e fica macio. Os pontinhos, que parecem sementes, é que são frutos. Um morango tem cerca de 200 pontinhos.
- O morango é uma planta rasteira, ou seja, não nasce em árvores. Antigamente, só existiam morangos selvagens, que nasciam entre as árvores nas florestas da Europa, dos Estados Unidos e do Chile.
- Essa fruta não gosta de muito calor. No Brasil, ela costuma aparecer entre junho e setembro.

Refresco vermelho

Você vai precisar de:

- gelo
- 15 morangos lavados
- copo de água
- suco de meio limão

Bata tudo no liquidificador até misturar bem e sirva.

FOTOS: LEO FELTRAN

PELO MUNDO

Aprenda a dizer morango em vários idiomas:

Alemão	erdbeere
Espanhol	fresa
Francês	fraise
Grego	fraoula
Havaiano	ohelo-papa
Inglês	strawberry
Italiano	fragola
Japonês	ichigo
Lituano	zemuoge

Deixe o trabalho pesado para ele.

EDITORA Abril

Na próxima semana, você vai ganhar o Scorp. Ele vem equipado com uma garra em forma de pinça para você pegar objetos e brincar com os outros ROBITS. Não perca!

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
Mini Schin

Recreio
Toda quinta, nas bancas.

CIÊNCIA

A SENHA

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ▸ JEAN GALVÃO

Confira os segredos do seu corpo que fazem de você uma pessoa única.

Há muitas semelhanças entre as pessoas, mas nem dois gêmeos idênticos são totalmente iguais e nem os cientistas sabem explicar por que isso acontece. Muitas diferenças são percebidas só pelo microscópio ou outros equipamentos. Descubra o que faz você ser único.

CONSULTORIA: RODRIGO OLIVEIRA DOS SANTOS (otorrinolaringologista da Faculdade de Medicina do ABC), AMARYLLIS AVAKIAN (oftalmologista do Setor de Catarata do Hospital das Clínicas de São Paulo), PHILLIP WOLF (embriologista do Centro de Reprodução Humana da Faculdade de Medicina do ABC), ANA PAULA GARCIA VEDRANO (odontologista da FMU e da Universidade Metodista de São Paulo) e JEFFERSON ALFREDO DE BARROS (dermatologista da Faculdade de Medicina do ABC).

SORRISO SÓ SEU

Se prestar atenção, você vai notar que as pessoas têm dentes diferentes. Os ossos da mandíbula e os dentes formam um conjunto chamado arcada dentária e seu tamanho e formato mudam de uma pessoa para outra. Essa variedade depende dos genes que herdamos de nossos pais. Além disso, os dentes podem mudar de posição e tamanho com o tempo, de acordo com o tipo de vida de cada um.

Comparando radiografias e moldes feitos por dentistas com a arcada dentária de uma pessoa é possível identificar até mesmo um agente secreto que esteja usando uma máscara.

VOCÊ SABIA?

- **Os cientistas acreditam que, no futuro, será fácil medir e comparar o formato do rosto e das mãos, o cheiro, a temperatura do corpo e até a quantidade de sais na transpiração de cada um.**
- **Os bichos também têm diferenças de DNA, de íris e de outros detalhes do corpo. As listras das zebras, por exemplo, sempre mudam de um animal para outro.**
- **A caligrafia também varia de uma pessoa para outra e alguns pesquisadores acreditam que é possível descobrir um pouco da personalidade de cada um analisando a letra.**

É VOCÊ!

A MARCA DO DNA

Dentro de suas células, há um mapa detalhado de você. É o DNA, a molécula onde estão todas as informações biológicas que você recebeu de seus pais e que determinam características como altura, cor dos olhos e do cabelo e todas as outras que formam você. Quando as células reprodutoras do homem e da mulher se juntam, forma-se uma outra célula com um novo código de DNA. A criança nasce com algumas características iguais às do pai e outras iguais às da mãe, mas o seu DNA é exclusivo. Dois gêmeos idênticos, que se formaram a partir da mesma célula, têm o mesmo DNA. Mas, ainda assim, eles terão diferenças. Para descobrir o DNA de alguém é preciso analisar no microscópio uma de suas células, que pode ser tirada, por exemplo, de um fio de cabelo.

VOZ AFINADA

Existem vozes parecidas, mas não iguais. Mesmo que o ouvido não perceba a diferença, com aparelhos especiais é possível ver as ondas sonoras que se formam quando uma pessoa fala e perceber as variações.

A voz é produzida quando as pregas vocais (que são como dobras que ficam na laringe) vibram com o ar que vem dos pulmões. Aí, o ar continua seu caminho até sair pela boca, levando o som. As ondas sonoras variam porque dependem dos órgãos de cada um.

Com o tempo a nossa voz muda. Nos garotos, isso acontece na adolescência, porque a laringe cresce, as pregas vocais ficam mais pesadas e vibram mais devagar, produzindo uma voz grossa. Há equipamentos capazes de gravar a voz de alguém, analisar as ondas sonoras e reconhecer o dono daquela voz sempre que ele disser algumas palavras.

DE OLHO NA ÍRIS

A íris é a parte colorida dos olhos. A sua pode ser preta, castanha, azul, verde ou de cores intermediárias, mas nunca é igual à de outra pessoa. Observada num microscópio, a íris tem um tipo de relevo, como se existissem buracos, partes mais escuras e diferenças de cor. Nem a íris de um olho é igual à do outro.

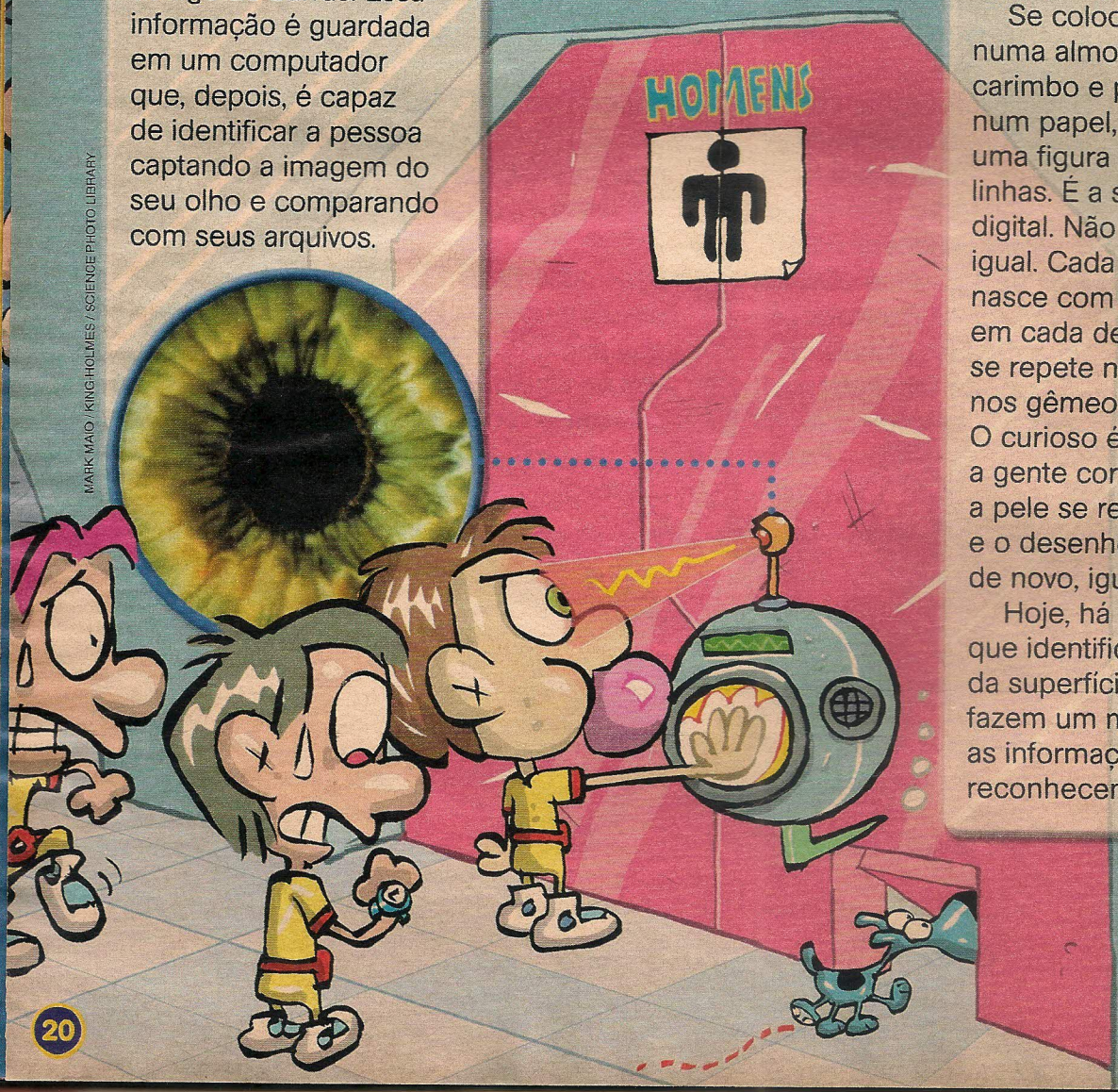
Há máquinas que fazem um mapa da íris e o transformam em um código de barras. Essa informação é guardada em um computador que, depois, é capaz de identificar a pessoa captando a imagem do seu olho e comparando com seus arquivos.

A combinação variada destes detalhes torna cada digital diferente.

DEDOS CARIMBADOS

Se colocar o dedo numa almofada de carimbo e pressioná-lo num papel, você vai ver uma figura cheia de linhas. É a sua impressão digital. Não existe outra igual. Cada pessoa nasce com um desenho em cada dedo, que não se repete nem mesmo nos gêmeos idênticos. O curioso é que, quando a gente corta o dedo, a pele se regenera e o desenho se forma de novo, igualzinho.

Hoje, há máquinas que identificam o relevo da superfície do dedo, fazem um mapa com as informações e reconhecem as digitais.



MARK MAIO / KING HOLMES / SCIENCE PHOTO LIBRARY

PARA BRINCAR

VIRE DETETIVE

Divirta-se tentando descobrir os segredos da turma.

QUEM COMEU?

Você vai precisar de:

- 1 pacote de biscoito recheado

Sorteiem quem vai sair da sala. Um dos que ficaram morde um biscoito.

O amigo volta e tem três chances para descobrir de quem é a mordida. Se acertar, escolhe o próximo a sair. Se errar, paga um castigo.

VOZES EMBARALHADAS

Você vai precisar de:

- 1 gravador
- 1 fita cassete
- papéis

Sorteiem um amigo para sair da sala. Escrevam nomes de bichos nos papéis.

Liguem o gravador e falem ao mesmo tempo o bicho que sortearam.

O amigo volta para descobrir quem falou o nome de cada bicho. Daí, o jogo recomeça.

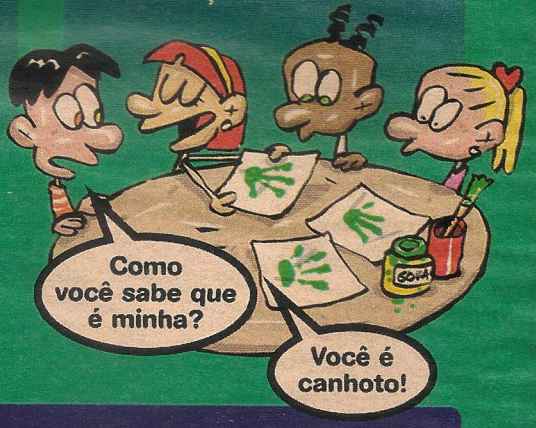
MUITAS MÃOS

Você vai precisar de:

- guache
- 1 prato de plástico
- papel sulfite

Todos pintam a mão, carimbam as folhas e escrevem seu nome atrás. Depois, alguém espalha as folhas.

Em 20 segundos, cada um tem de achar a sua mão. Os que errarem misturam as folhas e recomeçam até acertar.



IMPRESSÕES DIGITAIS

Você vai precisar de:

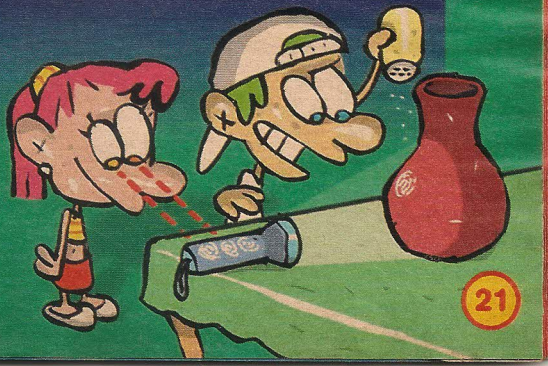
- lanterna
- talco ou pó de grafite
- fita adesiva

Procure marcas de digitais em móveis e objetos.

Jogue talco sobre ela se a superfície for escura ou grafite se for clara.

Coloque fita adesiva na marca, pressione e solte a fita. Cole-a em um papel branco se a digital for de grafite ou em um preto se for de talco.

Investigue as mãos das pessoas para descobrir de quem é a digital.



Ilustrações ▸ JEAN GALVÃO

FÉRIAS

Guia de sobrevivência

Você não vai viajar em julho? Então confira dicas para aproveitar ao máximo seus dias de folga.

SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DOMINGO

RECREIO

1

Nada melhor do que o primeiro dia de férias! Já que vai ter um tempão livre, vá à biblioteca. Uma boa dica são os livros do **Sítio do Picapau Amarelo**, de Monteiro Lobato.

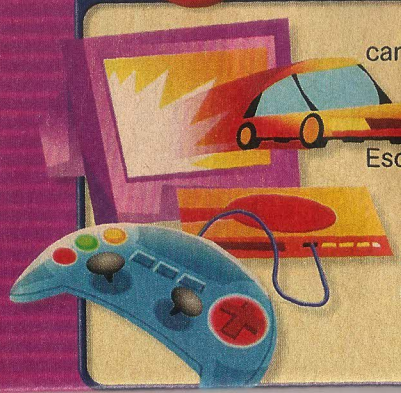
2

Escolha um filme na locadora para ver com a turma. Uma novidade são os desenhos da primeira temporada de Batman, a Série Animada.

3

Já pensou em ter um blog? Há vários sites onde é possível fazer seu diário gratuitamente. Só não se esqueça de que não se deve deixar na rede dados pessoais como endereço e telefone.

4



5

Faça um campeonato de videogame com os amigos. Escolham jogos diferentes e descubram quem é fera em esporte, estratégia ou aventura.

6

Que tal surpreender a família com uma sobremesa especial?

Veja receitas na sua coleção de RECREIO e no site

www.RECREIOonline.com.br

7

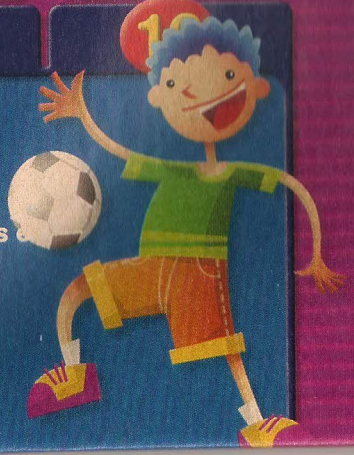
8

Hoje tem duas estréias no cinema: O Quarteto Fantástico, que conta como surgiu a turma de heróis, e Pokémon 4, que traz Ash, Pikachu e o novo Pokémon Celebi.

9

Faça um piquenique com a turma no parque ou numa praça. Juntem lanches e sucos e convidem um adulto para acompanhar vocês. Não se esqueçam de levar bola.

10



11

Que tal ligar para um dos amigos da escola para bater papo? Vocês podem até combinar um cinema ou um encontro para um lanche.

12

Dê uma passada na locadora para ver os lançamentos de games. Vale conferir o novo Nintendogs, o simulador de cães para o portátil Nintendo DS. Você vai se divertir dando um nome para seu cão e ensinando-o a sentar, rolar e a pegar e trazer uma bola.

13

14

15

Dia15, tem mais novidades no cinema. Estréiam **Meu Fusca Turbinado**, com um carro que se comunica com o dono, e **O Castelo Animado**, com a história de uma jovem enfeitiçada por uma bruxa.

16

17

Fale com seus pais e marque uma viagem de final de semana para uma cidade próxima. Não se esqueça de levar máquina fotográfica!

18

Já ouviu falar em cursos de férias? Você pode aprender culinária, desenho ou fazer aulas de skate e escalada. Procure o que tem mais a sua cara.

19

Convide os amigos e faça uma exposição de fotos e desenhos no salão do prédio ou na varanda da casa de alguém.

20

Hora de dar uma geral no quarto e separar roupas, livros e brinquedos que podem ser doados.

21

É dia de se mexer! Invente uma olimpíada com a turma e organizem jogos de futebol, vôlei ou basquete e corridas.

22

Hoje chega aos cinemas A Fantástica Fábrica de Chocolate.

23

Convide seus pais para ir ao teatro. Procure uma peça legal nos jornais e na internet!

24

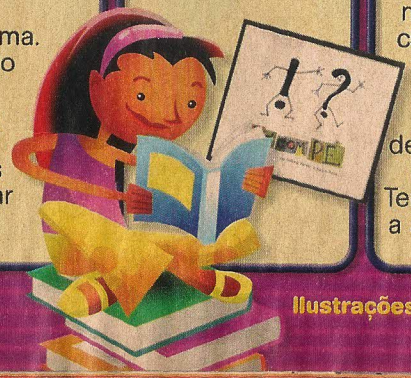
A dica é passar o dia num parque de diversões. Fale com seus pais e chame um amigo.

25

Que tal fazer uma feira de trocas de livros e gibis? Combine com a turma. Assim todo mundo volta para casa com novidades sem gastar nada.

26

Aproveite o tempo livre e leve sua mascote ao veterinário.



27

Organize uma festa. Junte seus CDs e os da turma e entre na dança. Para curtir ritmos do Brasil, a dica é o CD **Pé com Pé**, de Sandra Peres e Paulo Tatit. Tem de maracatu a samba reggae.

28

Quer se divertir com uma história diferente? Leia **Chapeuzinho Vermelho**, do escritor Júlio Emílio Braz. Não pense que já sabe tudo dessa história. Desta vez, quem conta tudo é o lobo!

29

Desafie seus amigos para uma competição de tabuleiro. Cada um traz um jogo diferente.

30

Combine com seus pais de convidar um colega para dormir ou de ir dormir na casa de um amigo.

31

O mês chegou ao fim e as férias também. Aproveite para brincar muito e vá dormir cedo. Amanhã você vai reencontrar a turma toda!

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA

PASSATEMPO

Cadê?

Ilustração ▸ SANDER

Ops! Antes que a placa de gelo se quebre, tente encontrar as figuras que estão em destaque.

Resposta na página 42.

CREC!
CREC!
CREC!
CREC!
CREC!
CREC!
CREC!
?

Texto ▸ LUÍZA MENDES FURIA*
Ilustração ▸ ROGÉRIO COELHO

Uma história esquisita

Era um domingo de sol,
mas a garota queria
passear de cachecol.

– Mãe, vamos lá no quintal
visitar o caracol?
– Mas, filhinha, o que é isso
que você pôs no pescoço?

Ai, começou o alvoroço.

– Que é que tem, mamãe, é tão
lindo todo verde, branco e roxo!

– Menina, isso a gente só usa
quando está fazendo frio
e hoje está um calorão!

– Então vou querer a blusa
com a figura do leão.

– Nada disso, não seja teimosa,
que eu já estou ficando nervosa.

– Mas, mãezinha, eu te dou uma rosa!
E a garota correu pro quintal.

Ai... mas que calor o do sol!

E foi ficando corada.
E foi ficando vermelha.
Já parecia um tomate
igualzinho ao da salada.

Só que, é claro, o tomate
não usava cachecol.

– Socorro! Estou pegando fogo!!!
A mãe apareceu na janela:
– Tira essa coisa logo,
senão você vai passar mal.
Nisso chegou a titia
com uma sacola amarela
e falou para a mamãe:
– Que é que deu
na sua filha?

A menina correu para ela
muito cheia de alegria:
– Que é que tem nessa sacola?

– Eu trouxe umas carambolas
para fazer um sorvete,
mas parece que você
está com dor de garganta
e não vai poder tomar.

– Titia, estou muito bem
e quero esse sorvetinho.
Depois vamos ao quintal
procurar meu amiguinho.

A outra tia entrou
com uma sacola igual,
olhou pra menina e disse:

– Que é que você está fazendo
aí com o meu cachecol?

– Nada, titia, eu só ia
conversar com o caracol.

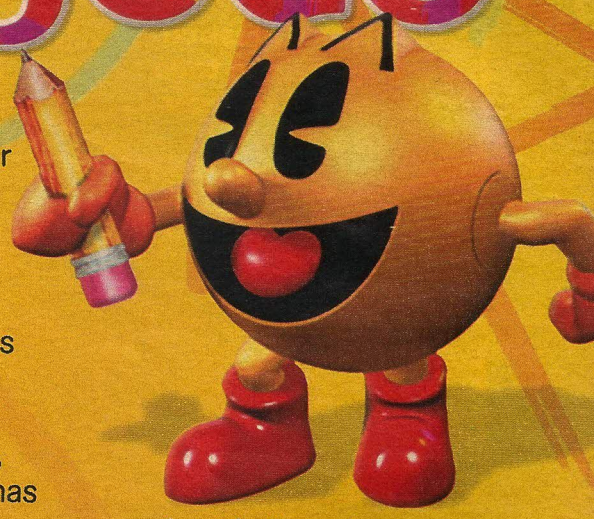
Que história mais esquisita
para um domingo de sol!

* LUÍZA MENDES FURIA
é jornalista e lança
em breve o livro
O Escocês que Tinha
um Jardim de Poemas

GAMES

DESENHE SEU JOGO

Use seu talento para vencer no Pac-Pix.



O simpático monstrinho Come-Come é o astro do game **Pac-Pix**, lançado para **Nintendo DS**.
A novidade é que desta vez você tem de enfrentar fantasmas de uma forma inédita: desenhando o herói.

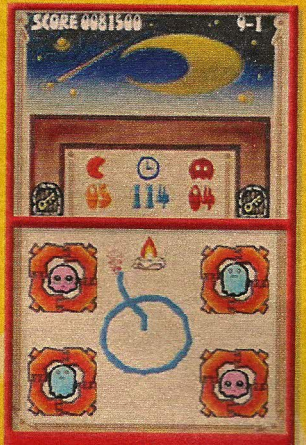
Vale a pena conferir a introdução do jogo para aprender algumas técnicas e praticar antes de brincar. Primeiro você faz a boca, apontando para a direção que seu personagem deve andar, e depois desenha o resto do corpo.

Quando fizer o desenho certo, sua ilustração ganha vida e sai devorando os inimigos. Para não deixá-lo sair da tela, é possível traçar linhas que vão servir como paredes. Quando ele bater nelas, vai mudar de direção e seguir para o lado indicado. Quanto mais bichos você engolir com o mesmo personagem, mais pontos vai ganhar e melhor será sua nota na fase.

A partir da quinta fase, você pode desenhar flechas e acertar os fantasmas presos em bolhas na tela de cima, para derrubá-los e comê-los. Com as mesmas flechas dá para ativar alguns botões.

Mais para frente, as bombas ficam disponíveis. Para desenhá-las, você faz um círculo e depois puxa o pavio até algum lugar que esteja pegando fogo. Aí, é só esperar tudo explodir.

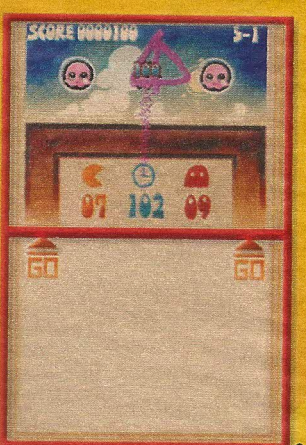
Ao final das fases, você recebe uma avaliação e precisa terminar todas com nota S para conseguir as cartas especiais. O truque é usar o menor número de Pacman e ser bem rápido.



A sua bomba pode explodir a proteção dos fantasmas.

Desenhe a boca do Pacman na direção em que você quer que ele ande.

Para vencer este chefe, desenhe um Pacman maior que ele.

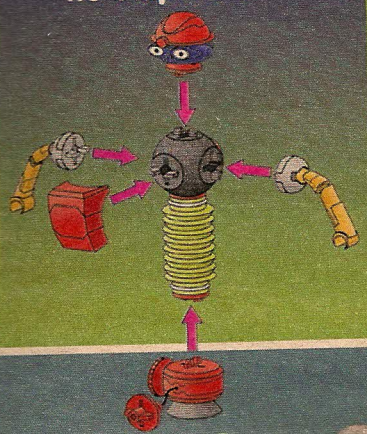


Pacman pode andar pelas beiradas de madeira da tela de cima.

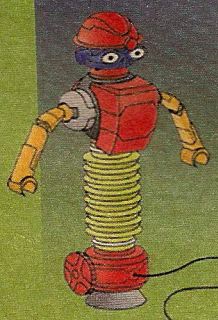
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Veja como montar o Reboc

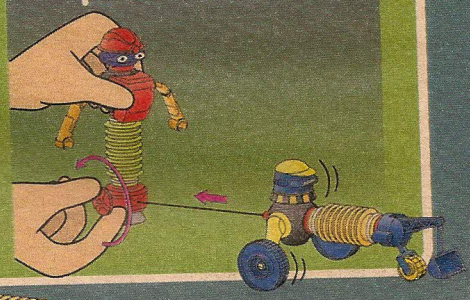
1 Tire o plástico e encaixe todas as partes como no esquema.

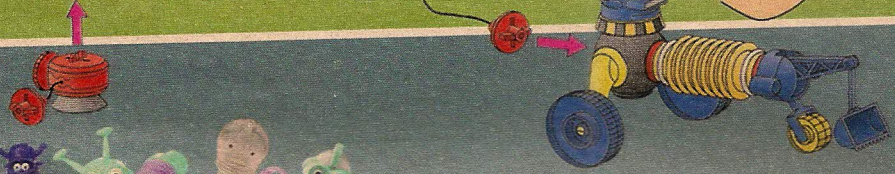


2 Para brincar, fixe a ventosa em uma superfície lisa e solte o rebocador.



3 Encaixe o rebocador no lugar do escudo de outro robô e gire a manivela para rebocá-lo.





Invente novos robôs encaixando seus ROBITS

Confira no site o passo-a-passo da montagem do Reboc e brinque com os ROBITS.

www.RECREIOonline.com.br

Robits

O futuro chegou!

Patrocínio

Mini Schin

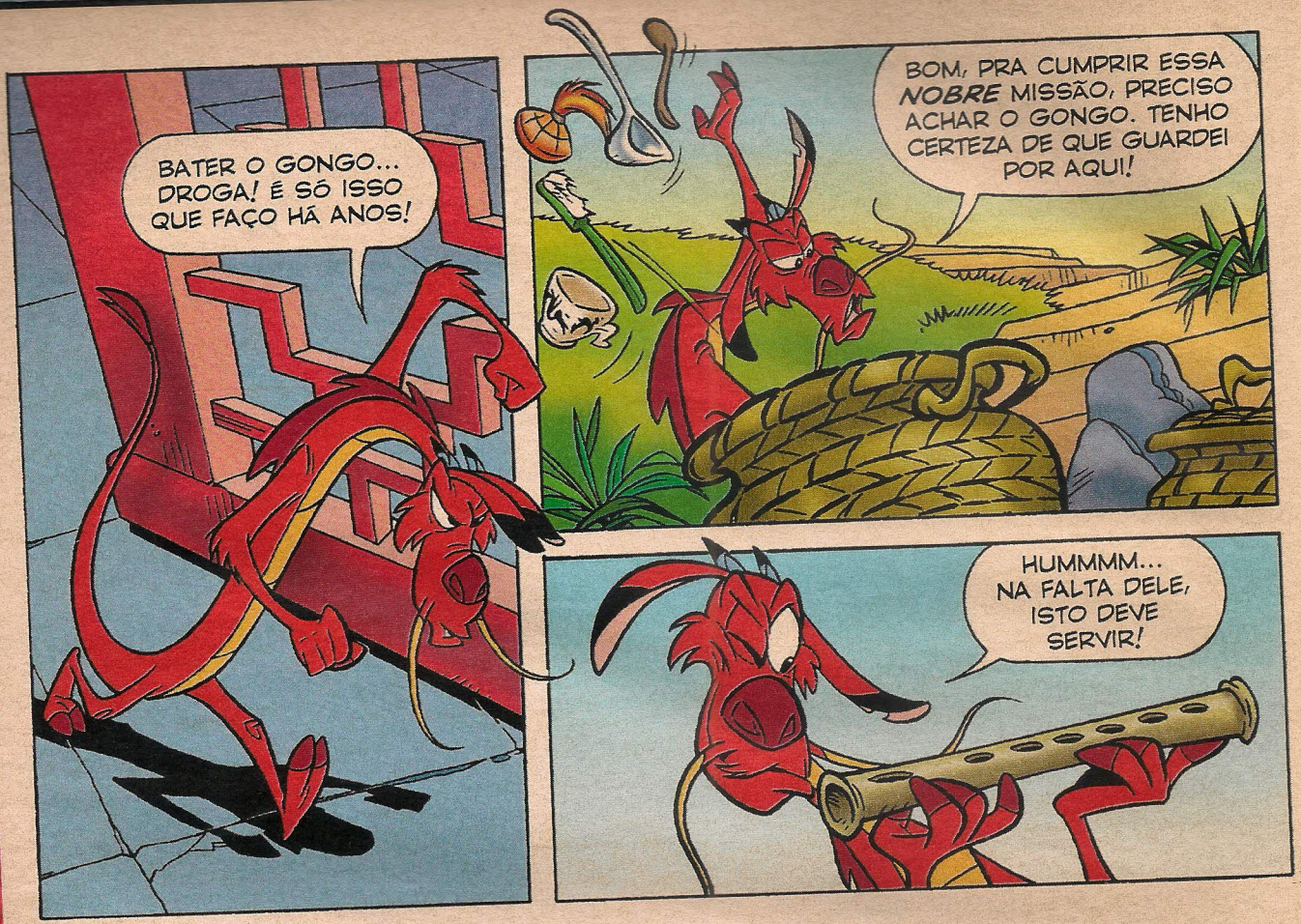
RECREIO

Toda quinta nas banca

Disney MULAN

O GUARDIÃO

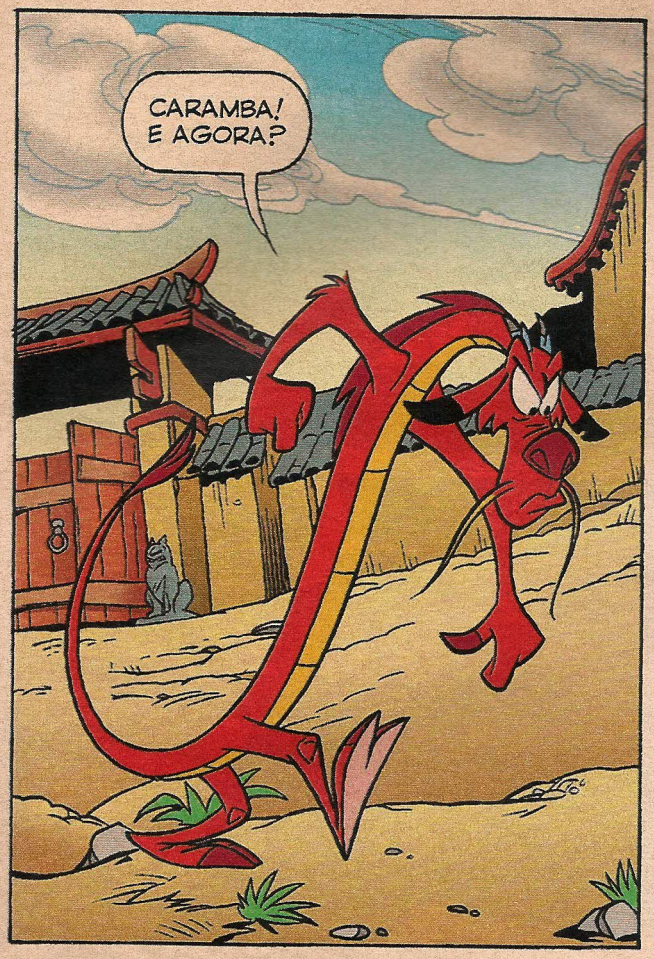
© DISNEY


BATER O GONGO... DROGA! É SÓ ISSO QUE FAÇO HÁ ANOS!
BOM, PRA CUMPRIR ESSA *NOBRE* MISSÃO, PRECISO ACHAR O GONGO. TENHO CERTEZA DE QUE GUARDEI POR AQUI!
HUMMMM... NA FALTA DELE, ISTO DEVE SERVIR!

E AÍ, GRANDÃO? TÁ NA HORA DE ACORDAR!

FIIUU FIIUUU!

O CARA NEM SE MEXEU!

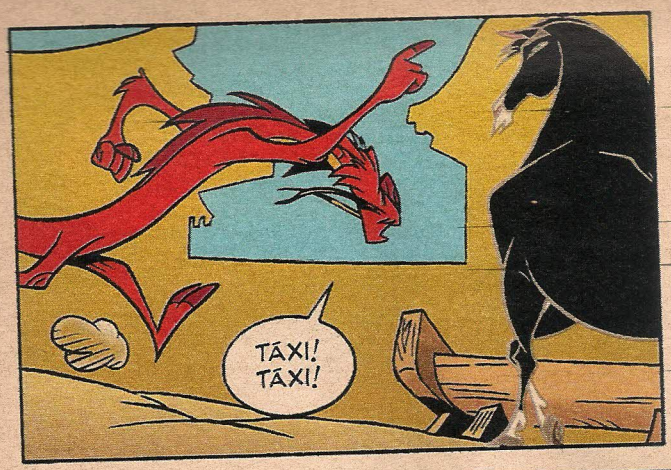

CARAMBA! E AGORA?

ACHO QUE VOU TER DE CONVOCAR UM DRAGÃO RESERVA!

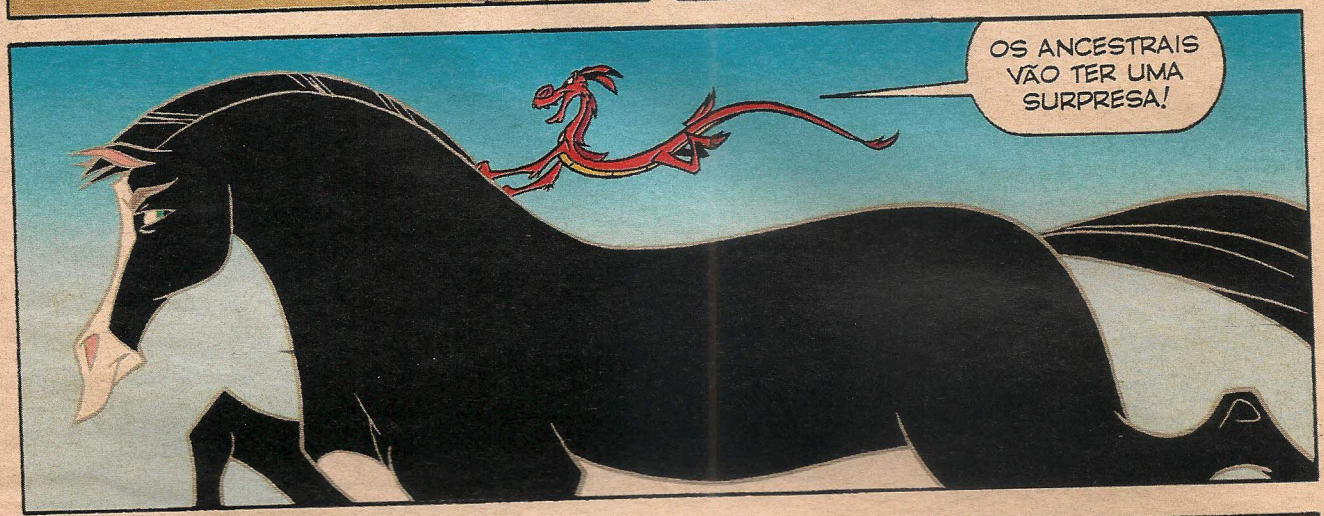
JÁ ESTOU ACABANDO, MULAN! VOCÊ VAI ESTAR LINDA NA FESTA!
MULAN?

PUXA! COMO ELA CRESCEU!

EI! ISSO ME DEU UMA GRANDE IDÉIA!


TÁXI! TÁXI!

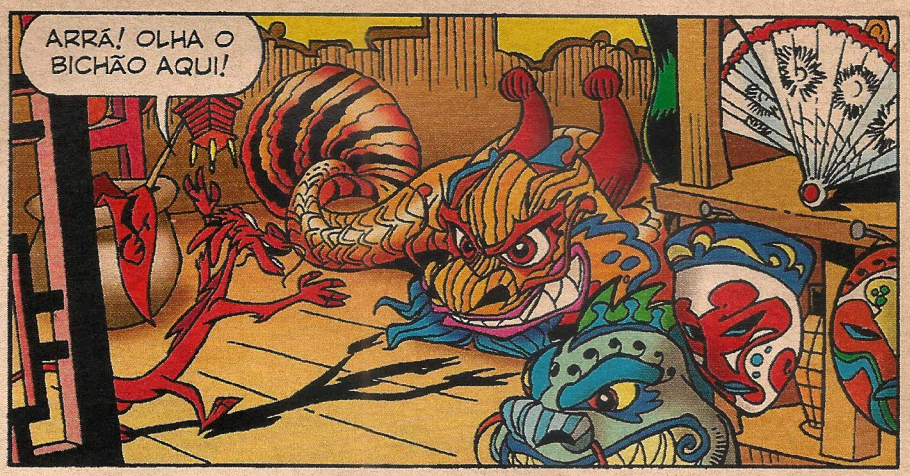
ME LEVE ATÉ A VILA... E PISE FUNDO!

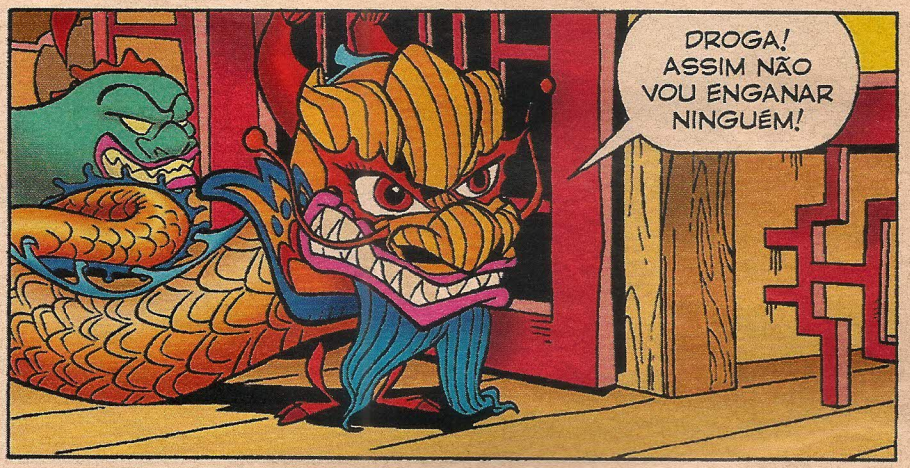

OS ANCESTRAIS VÃO TER UMA SURPRESA!

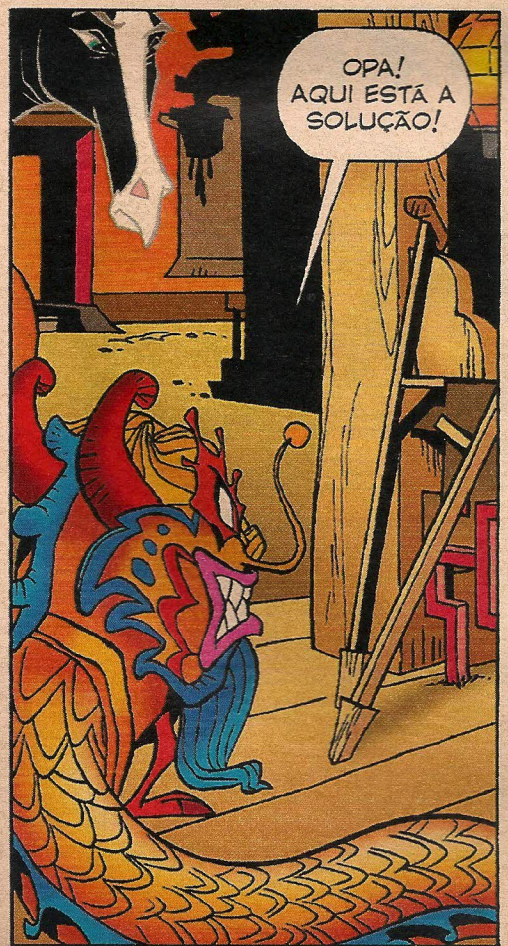
MEU PLANO É INFALÍVEL! ELES VÃO ME DAR UMA *PROMOÇÃO!*

PARA SER UM DRAGÃO GRANDE E PODEROSO... VOCÊ TEM DE AGIR COMO UM!

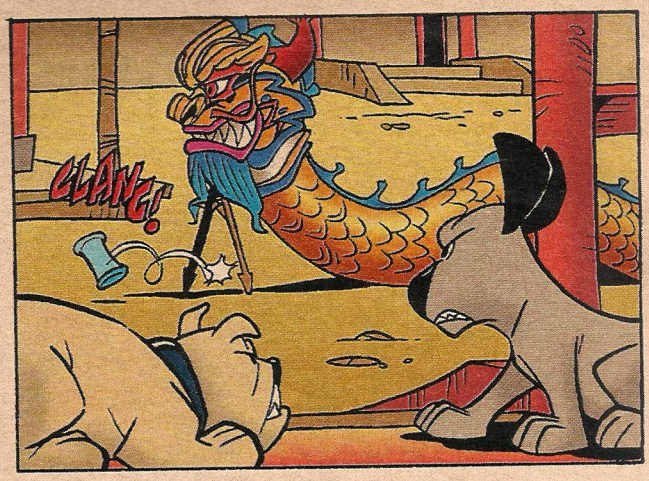
É AQUI QUE GUARDAM O *GRANDE DRAGÃO!*


ARRÁ! OLHA O BICHÃO AQUI!

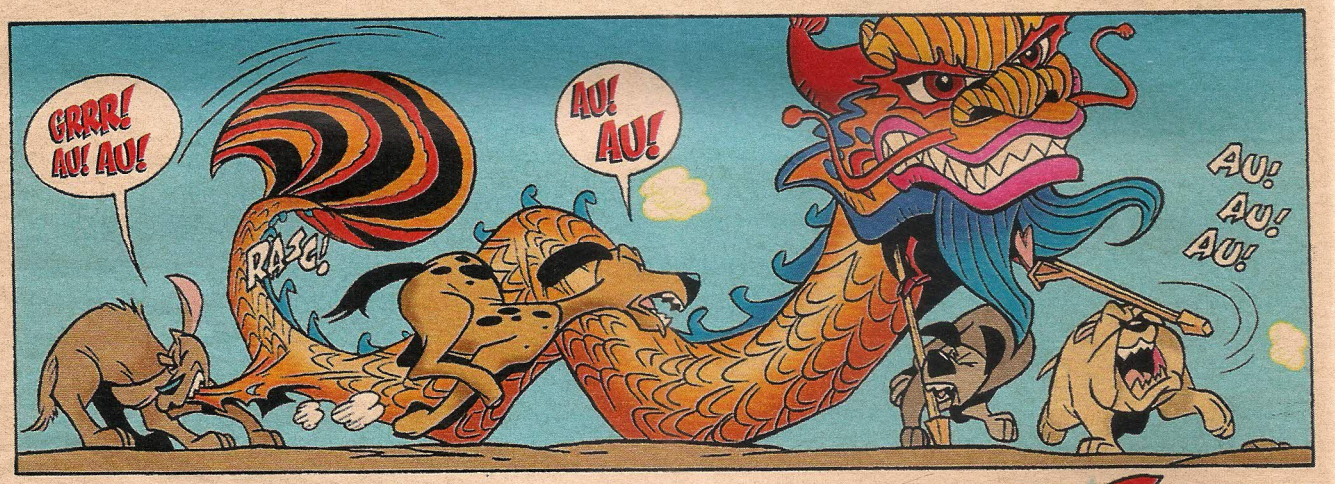

DROGA! ASSIM NÃO VOU ENGANAR NINGUÉM!

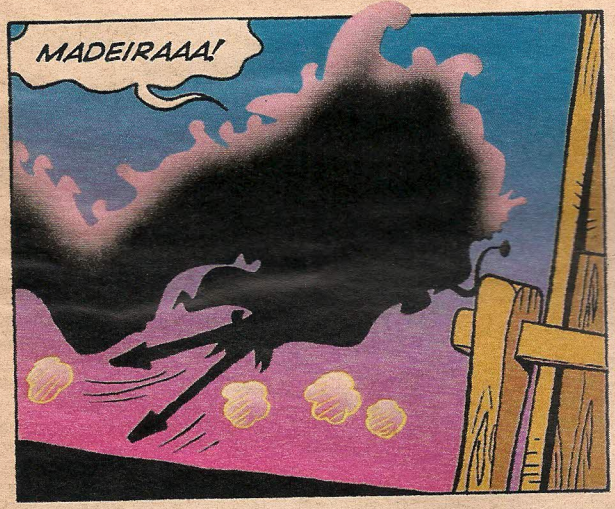

OPA! AQUI ESTÁ A SOLUÇÃO!

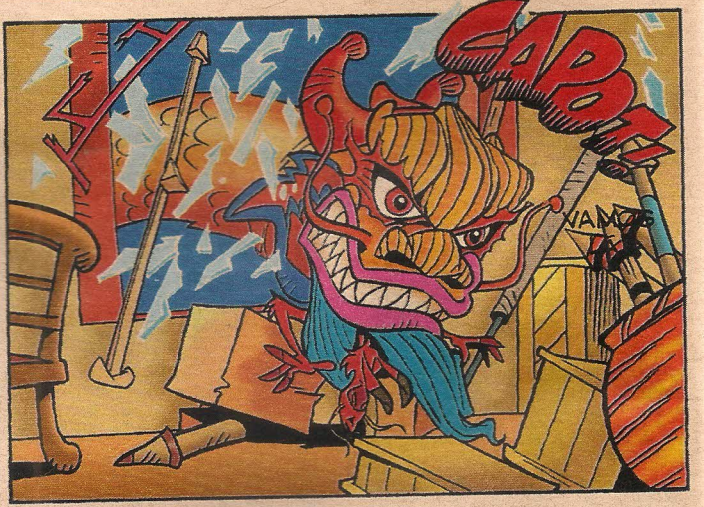
RÁ, RÁ! EU SOU O PODEROSO MUSHU, SOBERANO DE TODOS OS DRAGÕES DA CHINA!

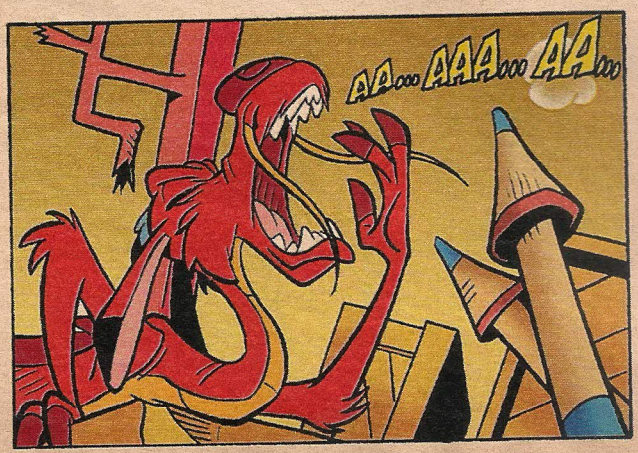

CLANG!

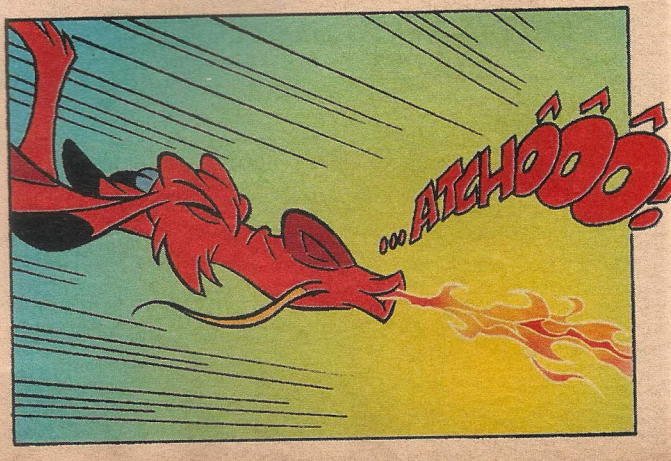
AU! AU! AU!
SAI PRA LÁ, TOTÓ!


GRRR! AU! AU!
RASC!
AU! AU!
AU! AU! AU!

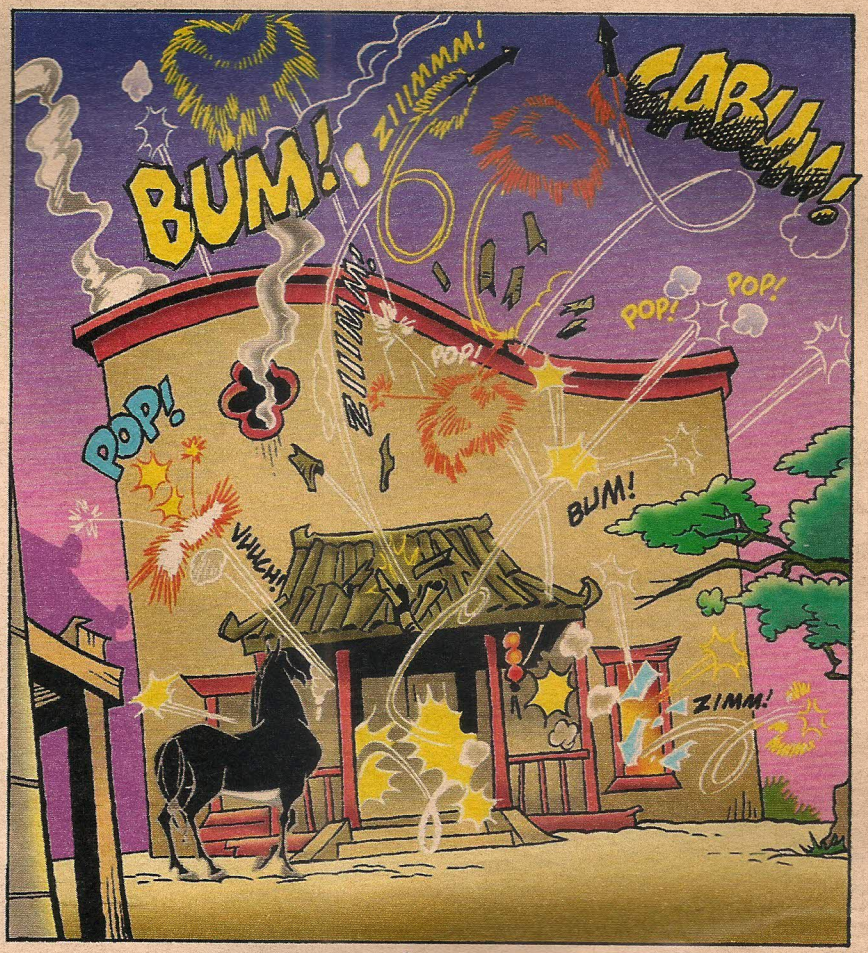

MADEIRAAA!


CAPOT!
VAMOS


AA... AAA... AA...

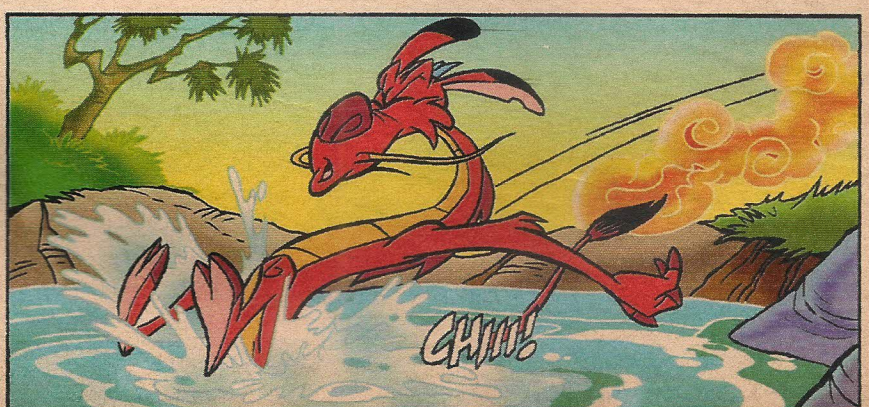

...ATCHÔÔÔ!

OPS! EU DEVIA USAR UM LENÇO!


BUM!
ZIIIMMM!
CABUAA!
POP!
POP!
POP!
POP!
ZIIIMM!
BUM!
VUUCH!
ZIMM!

BAM!
CRAC!
CRAC!
VUUCH!
ZIIIMMM!
BUM!
VUCH!

PÉ NA TÁBUA, GALERA!


CHIII!

TÁ RINDO DO QUÊ? ISTO FAZ PARTE DO MEU PLANO PRA IMPRESSIONAR O PESSOAL DA VILA!
ATENÇÃO, GALERA! EU SOU O PODEROSO MUSHU... E VOU TRAZER MUITA SORTE DURANTE A COLHEITA!
PESSOAL... UM MINUTO DE ATENÇÃO, POR FAVOR!
O QUE ESTÁ OLHANDO? POR ACASO TEM UMA IDÉIA MELHOR?
MAIS TARDE...
ACORDA, SUA ANTA! OU VAI PERDER O EMPREGO DE PODEROSO DRAGÃO!
BONG! BONG! BONG!
FIM

Ilustração ▸ ALEXANDER

ENIGMA

Enquanto o juiz escolhe os vencedores do concurso de dança, siga as pistas e descubra o nome dos participantes.

- Valéria está no canto e Alex, num piso azul.
- Cláudia está dançando com Carlos e André com Renata.
- Renata está perto do juiz e Cláudia não usa nada vermelho.
- Alex não tem nada na cabeça e Andréa usa azul mas não amarelo.
- André está dançando com Renata e Luiz está entre Andréa e Valéria.
- Cláudia e Renata estão com o cabelo preso. Andréa e Valéria usam as mesmas cores.
- Carlos e Alex não usam nada da mesma cor e André não está dançando com Valéria.

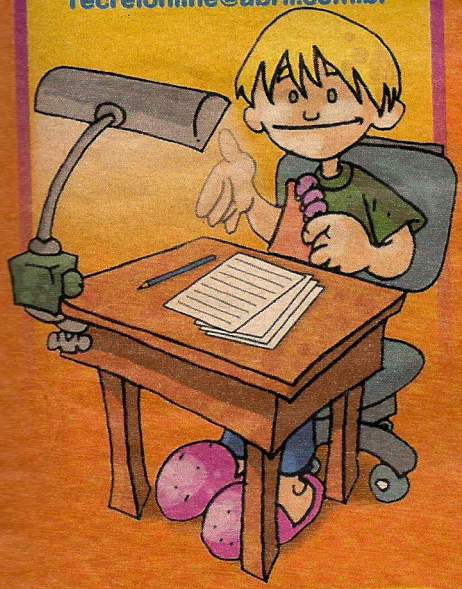
Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br



Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
59TZ
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que acontece ao distraído quando ele escorrega feio?
Cai na realidade.
Stéphanie
Campos dos Goytacazes – RJ

O que mostra o que não se vê?
O microscópio.
Cícero Piranga, 12 anos
Minas Gerais

Quem é a mãe dos alimentos?
A mãetega.
Helinton da Silva Júnior
Por e-mail

Um oito deitado com braços, usado por novos e velhinhos. O que é?
Os óculos.
Marcela Werneck, 8 anos
Rio de Janeiro – RJ

O que se faz quando se encontra um monstro verde?
Deixa amadurecer.
Luiz Guilherme, 7 anos
Santos – SP

Quem tirou o São Bernardo do Campo?
O Juiz de Fora.
Fabiano Costa Fanhani, 11 anos
Paranaguá – PR

Como o artista faz bagunça?
Pintando o sete.
Lucas Godinho, 11 anos
Recife – PE

O que o balão disse para o gás?
Não enche!
Gabriel Amaro, 9 anos
Guará – DF

Como se faz pra ninguém levar a sua moto embora?
Compra e amarra (Yamaha).
Rogério Brito, 9 anos
São Paulo – SP

EDITORA Abril
Fundador: VICTOR CIVITA (1907-1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avila
Diretor de Núcleo: René Agostinho

RECREIO

Diretora de Redação: Grisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Iaricelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Matoja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaum
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria e Fabio Bertolozzi (arte), Daniel Niewenhuizen (texto) e Eduardo Peracio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cassia Mendes, Carlos Grassetti Serviços Editoriais: Wagner Barreira Depto. de Documentação e Abril Press: Grace de Souza Correspondente Internacional: Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sarapuio, Sérgio R. Amaral Executivos de Negócio: Eliane Pinho, Leticia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Suely Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves PUBLICIDADE REGIONAL Diretor: Jacques B. Ricardo PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor: Paulo Renato Simões PUBLICIDADE UNICULTURA JOVEM Gerente de Publicidade: Fernando Sabadin Executivos de Negócio: Analucia Bertolo, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brigano NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Pedro Codognotto Gerente de Venda: Cláudia Prado, Marco Bulara Coordenação de Classificados: Silvana Coen MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing: Valeska Scartezini Consultor de Negócios: Tiago Afonso Gerente de Circulação Avulsas: Francisco Anselmo Gerente de Circulação Assinaturas: Bárbara Miklasevicius PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor: Auro Iasi Gerente: André Vasconcelos Consultor: Thiago Cavassutti Processos: Roberto Faccio, Jessica Ramires ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos Diretor de Vendas: Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, Classificados tel. 0800-152066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 Brasília Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7542/223-0756/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br Campinas CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br Cuiabá Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br Curitiba Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br Florianópolis Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com Fortaleza Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net Goiânia Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-3158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br Joinville Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 435-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br Manaus Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br Maringá Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: matitude@uol.com.br Porto Alegre Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1544/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br Recife MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br Ribeirão Preto tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achirisostomo@abril.com.br Rio de Janeiro pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 Salvador AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br Vitória Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3529, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais Negócios: Exame, Você S/A Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo: Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim Núcleo Comportamento: Claudia, Nova Núcleo Bem-Estar: Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo: Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo Núcleo Homem: Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip Núcleo Tecnologia: Info, Info Corporate Cultura/Jovem: Núcleo Jovem: Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante Núcleo Infantil: Atividades, Disney, Recreio Núcleo Cultura: Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção: Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha Núcleo Celebridades: Contigo! Núcleo Semanais: Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais Fundação Victor Civita: Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 277, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. Assinatura: Sua satisfação é a sua garantia. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional. Código DINAP - 12788/1.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

IVC | FIPP | ANER

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO

Fique de olho

Ilustração ▸ BIRY

Resposta na página 42.

Use seus dois olhos e tente encontrar dois alienígenas que são gêmeos idênticos.

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

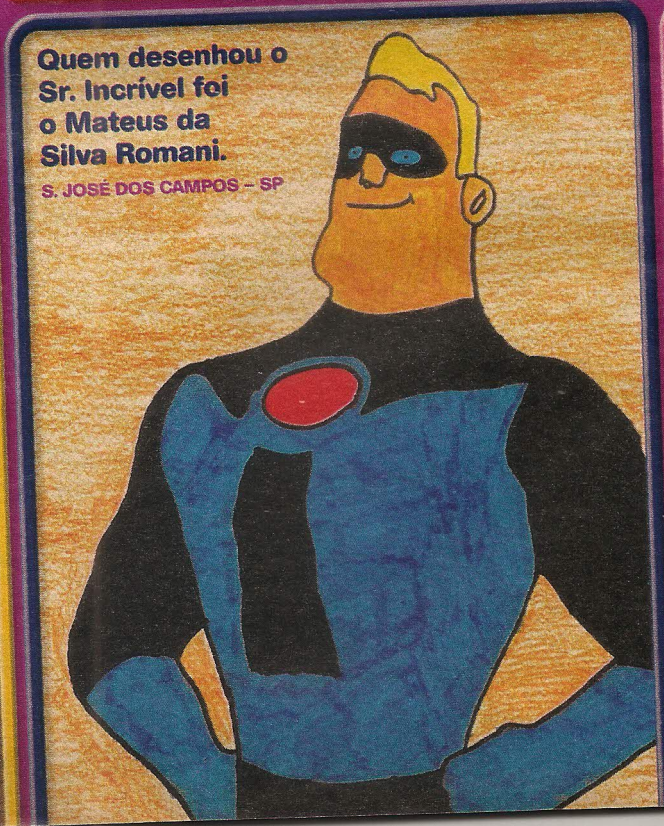
E aí, galera! Sou superfã da RECREIO e gostaria de sugerir que a revista tivesse mais passatempos e também mais páginas com informações legais sobre os animais.

CAIO H. SERRA DE SOUZA
SÃO PAULO – SP

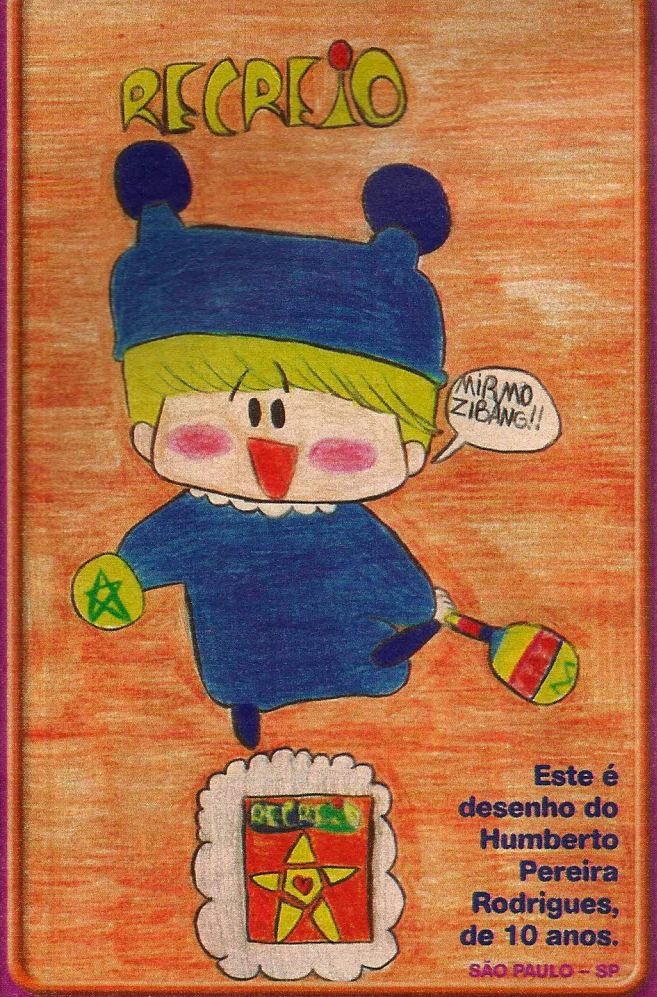
O Wellington Carlos Ezaki Cezar caprichou no desenho do Batman.
JACAREÍ – SP

O João Pedro de Paula pede matérias sobre a Pré-História.
VOLTA REDONDA – RJ

O Gabriel construiu um ROBIT gigante para brincar com o seu irmão Carlos Alberto.
CACHOEIRA DO SUL – RS

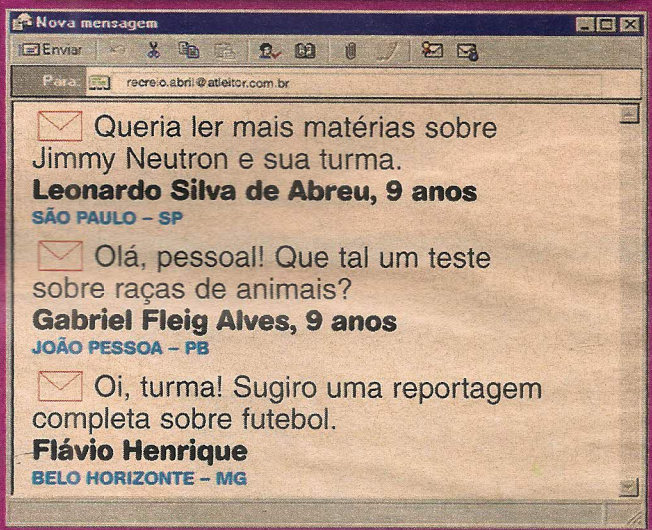


Quem desenhou o Sr. Incrível foi o Mateus da Silva Romani.
S. JOSÉ DOS CAMPOS – SP



Este é desenho do Humberto Pereira Rodrigues, de 10 anos.
SÃO PAULO – SP

O Pedro Giacomini de Souza, de 8 anos, adora tirinhas e passatempos.
MANHUAÇU – MG



A Ana Carolina Faria, de 9 anos, se amarra nas HQs da Lilo e do Stitch.
BRASÍLIA – DF

Vocês estão de parabéns pela revista! Gosto de todas as seções, principalmente das piadas. Os ROBITS são demais e os pôsteres me ajudaram muito nas aulas da escola!
ALEXANDRE ROVELO
SANTO ANDRÉ – SP

Este desenho foi feito pelo Sérgio Ricardo Machado Júnior, de 10 anos.
RIO DE JANEIRO – RJ

tirinhas!

Anabel

por Lancast

Animatiras

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

por Mike Peters

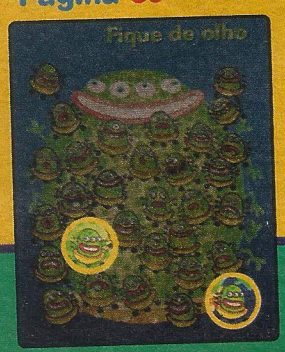
SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 24 e 25

Página 37

A ANDRÉA
B LUIZ
C VALÉRIA
D ALEX
E CARLOS
F CLÁUDIA
G ANDRÉ
H RENATA

Página 39



FAÇA PARTE DESTA EQUIPE!

GRÁTIS MÁSCARA INCRÍVEL!

Abril

OS INCRÍVEIS

A REVISTA

100% OFICIAL

QUADRINHOS
INCRÍVEL & GELADO

SUPERJOGO
PARA 2 COMPETIDORES!

CONGELE!

Nº 3

ISSN 2607-8276
9 771807 187000 03

R$5,95

www.disney.com.br
www.abriljovem.com.br

UMA REVISTA INCRÍVEL PARA LEITORES INCRÍVEIS!

NINGUÉM S

ESTRELANDO SR. INCRÍVEL, GELADO, EDNA MODA, VIOLETA E MULHER-E

PASSATEMPOS, CURIOSIDADES E MUITO MAIS!

JÁ NAS BANCAS! NÃO PERCA!

© Disney/Pixar

EDITORA Abril

08 DE JULHO NOS CINEMAS

Europa Filmes, M A Marcondes e Cartoon Network apresentam

POKÉMON 4

VIAJANTES DO TEMPO

Com os raros e lendários
CELEBI e SUICUNE

ASSISTA POKÉMON 4 NOS CINEMAS E GANHE 1 CARD*
EXCLUSIVO DE POKÉMON (1 INGRESSO = 1 CARD)

*São 2 cards para colecionar: CELEBI e SUICUNE!
(Válido enquanto durar o estoque).

apoio:

m.a Marcondes · Devir Livraria · Cartoon Network · Miramax International · 4Kids Entertainment · Pokémon USA, Inc. · Europa Filmes

www.pokemon4.com.br

VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DO FILME